

## 1) Introduction

Dans ce TP vous allez découvrir un certain nombre de commandes UNIX, utilisable dans le Shell (ou encore dans un terminal) en jouant à un jeu en ligne : TERMINUS.

Vous trouverez ce jeu à l'url suivante : <http://luffah.xyz/bidules/Terminus/>

## 2) Présentation du jeu

Dans ce jeu, toutes les informations sont données au fur et à mesure, l'objectif étant « d'arriver au bout ». Pensez à accepter les cookies pour sauvegarder votre progression dans le jeu et lisez attentivement les conseils et les informations qui suivent.

Cette barre d'outils présente en bas du jeu :  est très utile.

Pour supprimer

Pour valider (même effet que la touche <Entrée>)

- Permet de ne pas taper les commandes, mais juste de cliquer dessus. Cela complète le mot en cours de frappe (on a juste à taper le début). Très utile pour les mots avec majuscules accentuées, les noms long ou complexes, etc...
- On peut aussi utiliser la **touche tabulation** du clavier.

### Remarques :

Pour obtenir le caractère À : AltGr 7 puis Maj A

Pour obtenir le caractère É : Alt maintenu avec 0201 au pavé numérique puis relâcher la touche Alt

Les touches flèche haut et flèche bas permettent de naviguer dans les commandes utilisées précédemment (utile lorsque l'on veut refaire une commande ou une commande assez similaire).

Vous devrez quasiment à chaque étape utiliser les commandes `ls` et `cat`.

La commande `touch` est utilisée pour « créer » un objet (et pas le « toucher », comme une mauvaise traduction le dit dans le jeu)

Il faut absolument tout lire pour ne pas manquer d'informations (`cat`)

### Avant de commencer :

- Lire : <https://www.alsacreation.com/astuce/lire/78-Quelle-est-la-difference-entre-les-chemins-relatifs-et-absolus-.html>

Remarque : `./` est facultatif

- <https://www1.zonewebmaster.eu/serveur-debian-general/les-jokers-utilisation>

Ceci pourra vous aider à gagner beaucoup de temps à la fin du jeu, quand vous chercherez le « password »

### Quelques indices :

- Toujours commencer par `ls`. Vous verrez le rôle de cette commande. Il est préférable d'interagir et de parler, avant de se déplacer.
- Depuis la maison, commencer par aller dans le Bois des lutins, avant d'aller dans la prairie.

## 3) Travail à faire

Jouer à TERMINUS jusqu'à la fin du jeu et au fur et à mesure :

- noter les commandes découvertes, à quoi elles servent et comment on les utilise,
- faire un plan du jeu sous la forme d'une arborescence.

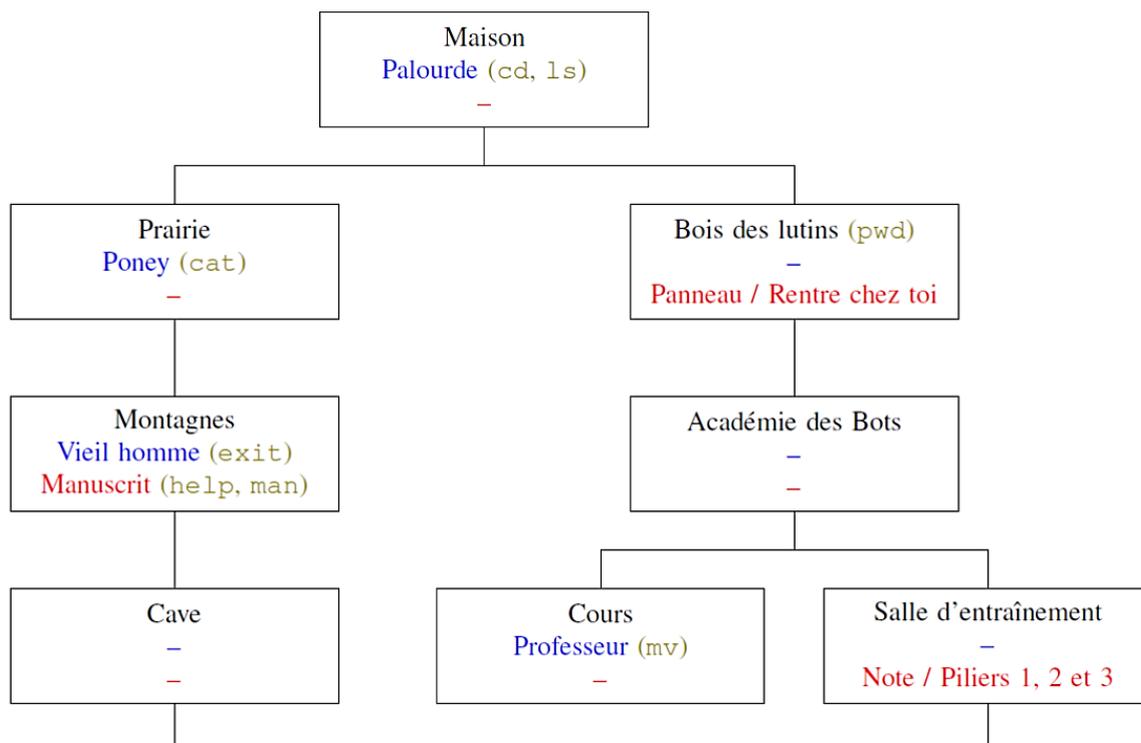
Vous devez donc produire deux documents : la liste des commandes et la description du monde.  
Voici un exemple avec les premières commandes découvertes dans le jeu :

Nom de la commande	Description	Utilisation
<b>cat</b>	Examiner en détail (lire, écrire, concaténer)	Saisir <code>cat</code> Objet ou Personne
<b>ls</b>	Lister (LiSt) les éléments	Saisir <code>ls</code> puis <i>Entrée</i> ou <code>ls nomRépertoire</code>
<b>cd</b>	Changer de Destination (Change Directory)	Saisir <code>cd . .</code> pour revenir au dernier endroit Saisir <code>cd Salle</code> pour entrer dans une salle Saisir <code>cd ~</code> pour revenir au départ
...	...	...

Voici une façon de faire un plan du jeu :

**Légende :**

- Les lieux
- Les personnages
- Les objets
- Les sorts



Prévoyez de la place en hauteur (1 à 2 feuilles A4) car l'arborescence est assez profonde.